

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPS yang baik seharusnya dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, pembelajaran seharusnya berpusat langsung kepada siswa agar siswa terlibat aktif secara langsung dalam pembelajaran. Guru seharusnya berperan memfasilitasi siswa melalui metode yang inovatif agar pembelajaran menjadi menarik.

Namun kenyataannya, pembelajaran IPS di Sekolah Dasar masih banyak diterapkan dengan metode pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Selain itu, cara belajar siswa masih menggunakan hafalan yang hanya bertahan dalam waktu yang tidak lama. Pembelajaran hanya sebuah proses transfer informasi dari guru, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa pun cenderung pasif di dalam kelas. Sampai saat ini pengetahuan masih dianggap sebagai seperangkat fakta-fakta yang harus dihafal oleh siswa, sehingga siswa masih saja menghafal konsep-konsep yang ada. Dengan cara hafalan konsep yang sering siswa terapkan dalam pembelajaran mengakibatkan siswa kurang memahami konsep atau materi dalam pembelajaran itu sendiri. Kurangnya pemahaman konsep tersebut juga dialami siswa kelas VB di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Bandung.

Dalam pembelajaran IPS, pemahaman konsep siswa terhadap materi persiapan kemerdekaan Indonesia cukup rendah, hal ini terlihat dari aktivitas siswa dalam pembelajaran, dimana siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa juga sering mengasal dalam menjawab soal evaluasi. Hal ini karena dalam pembelajaran siswa hanya pasif menerima materi dari guru, tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran. Bahkan beberapa siswa cenderung melakukan aktivitas sendiri, seperti mengobrol dan tidak mendengarkan guru yang sedang menerangkan. Selain itu, siswa sering tertukar dalam menjawab sebuah pertanyaan. Siswa sering mencoba mengingat dahulu hafalannya dan sering muncul jawaban yang tertukar dengan konsep sebenarnya saat diberikan pertanyaan oleh guru, ada juga beberapa siswa yang hanya diam saat ditanya

mengenai materi yang telah disampaikan. Hal ini disebabkan rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi yang disampaikan guru.

Dari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tersebut berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal, banyak siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah. Hasil rata-rata tes kemampuan awal siswa di kelas VB pada materi tersebut adalah 41,17 dengan nilai terendah 10. Oleh karena itu, sangat diperlukan tindakan lain untuk mengatasi permasalahan yang dialami siswa. Guru harus menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif agar pembelajaran IPS menjadi menyenangkan dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Selain itu, metode pembelajaran haruslah melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis akan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia.

Dalam materi ini terlalu banyak konsep yang abstrak, sehingga siswa dirasa sulit untuk memahaminya. Dengan menerapkan metode *role playing* maka siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan berkesan. Siswa akan memerankan tokoh-tokoh yang ada pada materi atau peristiwa tertentu, dengan begitu siswa akan belajar menghayati perannya, dan membayangkan suatu peristiwa sehingga diharapkan menjadi mudah untuk memahami konsep atau materi. Alasan digunakan metode *role playing* untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian ini karena beberapa hal diantaranya: (1) dengan bermain peran maka pembelajaran akan memberikan kesan bagi siswa, sehingga konsep akan bertahan dan tertanam kuat pada siswa; (2) siswa akan terlibat aktif, sehingga kelas tidak lagi menjadi kelas yang pasif mendengarkan; (3) siswa tidak lagi merasa jenuh karena mencoba metode yang lebih inovatif bukan hanya mendengarkan ceramah.

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan di atas, maka penulis akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran dengan judul: “Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa?”. Untuk memperoleh jawaban atas rumusan masalah tersebut, maka dibuatlah rumusan masalah secara khusus yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan proses pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dengan menerapkan metode *role playing*?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *role playing*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, secara umum tujuan penelitian ini adalah “memperoleh gambaran mengenai penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa”. Kemudian, tujuan penelitian khusus dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan perkembangan proses pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.
2. Memperoleh gambaran peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPS setelah menerapkan metode *role playing*.

D. Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terutama bagi siswa dan guru. Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan terutama dalam pengajaran IPS pada siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di

sekolah khususnya tingkat Sekolah Dasar, dengan penerapan metode *role playing* pada saat mengajarkan materi persiapan kemerdekaan Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar mengenai materi persiapan kemerdekaan Indonesia melalui metode *role playing*.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa serta menggali potensi-potensi siswa dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat memberikan informasi dan wawasan mengenai cara membelajarkan materi persiapan kemerdekaan Indonesia dengan menerapkan metode *role playing* agar kualitas dan kinerja guru meningkat.
- 2) Dapat memberikan aspirasi bagi guru untuk melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan.
- 3) Dapat memberikan masukan alternatif dengan menerapkan metode pembelajaran IPS di SD yang berpusat pada siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia.
- 2) Sebagai masukan dalam penyediaan dan pengelolaan sumber belajar di sekolah.
- 3) Sebagai masukan dalam memberi inovasi pada metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah.